



## **Penggunaan Media Animasi Interaktif Dalam Membantu Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran PAI di SMK An Nur Omben**

**Nur Jamal**

**Achmad Baidowi**

Institut Agama Islam Nazhatut Thullab Sampang

[jaemnat@gmail.com](mailto:jaemnat@gmail.com)

[Ahmadbaidowi196@gmail.com](mailto:Ahmadbaidowi196@gmail.com)

### **Abstrak:**

Dalam pembelajaran guru tidak cukup hanya menyampaikan pengetahuan saja. Akan tetapi juga harus mampu menaikkan level dari taraf berpikir siswa yang sebelumnya pengetahuan ketingkat selanjutnya yaitu pemahaman, sehingga proses mencapai tujuan pembelajaran lebih optimal. Oleh karena itu guru harus mampu menentukan media terbaik yang akan digunakan. Ketepatan dalam penggunaan media pembelajaran sangat menentukan terciptanya kondisi yang kondusif dan menyenangkan sehingga memberikan peluang kepada peserta didik untuk lebih aktif dalam memperoleh kemudahan untuk mempelajari materi pelajaran yang disampaikan guru. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penggunaan media animasi interaktif dalam membantu pemahaman siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Dengan perkembangan teknologi yang pesat, media pembelajaran berbasis animasi interaktif diharapkan dapat membantu pemahaman siswa. Fokus penelitian ini mencakup dua aspek yaitu: *Pertama*, Bagaimana Penggunaan Media Animasi Interaktif Dalam Membantu Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran PAI di SMK AN NUR OMBEN?. *Kedua*, Apa faktor pendukung dan penghambat Penggunaan Media Animasi Interaktif Dalam Membantu Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran PAI di SMK AN NUR OMBEN. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif jenis deskriptif. Adapun sumber data yang diperoleh yaitu melalui cara wawancara, observasi dan dokumentasi, yang menjadi informannya adalah kepala sekolah SMK AN NUR OMBEN, Waka Kurikulum, Guru PAI, dan Siswa SMK AN NUR OMBEN.

***Kata Kunci:*** Media, Animasi Interaktif, Pemahaman Siswa, PAI.

## **Abstract:**

In learning, teachers are not enough to just convey knowledge. However, they must also be able to raise the level of students' thinking from previous knowledge to the next level, namely understanding, so that the process of achieving learning objectives is more optimal. Therefore, teachers must be able to determine the best media to be used. Accuracy in the use of learning media greatly determines the creation of conducive and enjoyable conditions so as to provide opportunities for students to be more active in obtaining convenience in learning the subject matter presented by the teacher. This study aims to analyze the use of interactive animation media in helping students' understanding of Islamic Religious Education (PAI). With the rapid development of technology, interactive animation-based learning media are expected to help students' understanding. The focus of this study covers two aspects, namely: *First*, How is the Use of Interactive Animation Media in Helping Students' Understanding of PAI Subjects at SMK AN NUR OMBEN?. *Second*, What are the supporting and inhibiting factors for the Use of Interactive Animation Media in Helping Students' Understanding of PAI Subjects at SMK AN NUR OMBEN. This study uses a descriptive qualitative method. The data sources obtained were through interviews, observations and documentation, the informants were the principal of SMK AN NUR OMBEN, Deputy Curriculum, Islamic Religious Education Teachers, and Students of SMK AN NUR OMBEN.

**Keywords:** *Media, Interactive Animation, Student Understanding, Islamic Religious Education.*

## **Pendahuluan**

Perkembangan ilmu teknologi komunikasi kini sudah berkembang semakin pesat, teknologi yang pada umumnya difungsikan untuk memenuhi kebutuhan dan memudahkan aktifitas keseharian masyarakat kini juga difungsikan sebagai penunjang terhadap kegiatan praktek pembelajaran, hal itu tidak hanya berupa teknologi yang difungsikan sebagai media yang diperdengarkan, dilihat dan diamati oleh peserta didik namun juga perkembangannya merambat kesekala dimana peserta didik juga bisa ikut aktif melibatkan diri dalam pelaksanaan pembelajaran serta dapat memilih fokus belajar pada suatu materi tertentu untuk lebih difahami.

Seiring dengan itu, secara tidak langsung telah mengubah pola pikir dan cara pandang bagaimana pembelajaran itu dilaksanakan, termasuk dalam cara penerapan metode pembelajaran serta media pembelajaran yang digunakan dan dibuat semenarik mungkin. Hal itu bukan hanya untuk meningkatkan daya tarik para peserta didik agar lebih aktif untuk belajar dan tertarik untuk mempelajari

suatu ilmu pengetahuan namun juga untuk membantu pemahaman siswa terkait materi yang sedang dipelajari. Sehingga perlu untuk disadari akan pentingnya sebuah teknologi informasi komunikasi sebagai media pembelajaran dalam dunia pendidikan untuk memberikan pengalaman belajar yang berbeda dan bervariasi guna merangsang minat siswa untuk belajar. Melalui media pembelajaran, guru tidak hanya menjelaskan pembelajaran secara verbal, tetapi dapat dilakukan atau disertai dengan gambar, video, teks, dan suara. Di samping itu, media tersebut juga dapat diakses oleh siswa dalam pembelajaran mandiri, baik di sekolah maupun di luar sekolah.<sup>1</sup>

Pendidikan itu sendiri merupakan sebuah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.<sup>2</sup>

Pendidik harus mampu mengetahui sejauh mana hasil belajar yang telah dilakukan, hasil dari proses pembelajaran dapat berupa kategori baik, tidak baik, bermanfaat, tidak bermanfaat dan lain-lain.<sup>3</sup>

Media sebagai sarana untuk mentransfer atau menyampaikan pesan, disebut media pendidikan ketika media tersebut mentransfer pesan dalam suatu proses pembelajaran. Penggunaan media sangatlah penting, tidak mungkin mengkoordinasikan kegiatan pembelajaran tanpa menggunakan media. Media bersifat fleksibel karena dapat digunakan untuk semua tingkatan peserta didik dan di semua kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran juga dapat mendorong peserta didik untuk lebih bertanggung jawab dan mengontrol pembelajaran mereka sendiri, dan mengambil perspektif jangka panjang peserta didik tentang pembelajaran mereka.<sup>4</sup>

Animasi memungkinkan visualisasi yang lebih hidup dan menarik, yang dapat membantu siswa memahami konsep-konsep yang kompleks dengan lebih baik.<sup>5</sup> Dengan penggunaan animasi, materi pembelajaran dapat disajikan secara lebih interaktif dan menarik, memungkinkan peserta didik terlibat secara aktif dalam proses belajar mereka. Selain itu penggunaan animasi telah menjadi

---

<sup>1</sup> Hasnul Fikri, Ade Sri Madona, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*, (Samudra Biru: Yogyakarta, 2018), hlm. 13.

<sup>2</sup> Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan nasional Pasal 1 Ayat 1.

<sup>3</sup> Arief Aulia Rahman, Cut Eva Narsyah, *Evaluasi Pembelajaran*, (Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia, 2019), hlm. 2.

<sup>4</sup> Muhammad Hasan, *Media Pembelajaran*, (Klaten: CV Tahta Media Grup, 2021), hlm. 4.

<sup>5</sup> Ardian Munadi "Pengaruh Strategi Pembelajaran *Student-Centered Learning* dan Kemampuan Spasial terhadap Kreativitas Mahasiswa", *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, Vol. 22, No. 4, (April, 2015), hlm. 5.

populer dalam membantu siswa memahami konsep yang sulit dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran dan pemahaman materinya.

Interaktif merupakan metode yang melibatkan interaksi aktif antara pendidik dan peserta didik.<sup>6</sup> Sedangkan berdasarkan Habibati, metode interaktif merupakan cara penyajian materi yang dilakukan oleh guru untuk mendukung interaksi aktif peserta didik dalam pembelajaran.<sup>7</sup> Pernyataan tersebut memberi arti bahwa dalam penerapan metode interaktif dapat dilakukan berbagai kegiatan yang melibatkan interaksi antara guru dan siswa yang melibatkan sebuah media dalam proses pelaksanaan pembelajaran. Sejalan dengan hal tersebut, metode pembelajaran yang interaktif terdiri dari berbagai kegiatan yaitu diskusi, praktik, latihan, dan lain sebagainya dalam proses pembelajaran sebagai salah satu alternatif untuk membantu pemahaman peserta didik pada mata pelajaran PAI.

SMK AN NUR OMBEN yang berlokasi di desa meteng kecamatan omben kabupaten sampang merupakan lembaga SMK jurusan TKJ (Teknik Komunikasi dan Jaringan) yang sudah berdiri mulai tahun 2009. Berdasarkan observasi awal di lapangan, peneliti menemukan fakta menarik bahwasanya SMK AN NUR OMBEN dalam proses pembelajarannya sudah tidak sepenuhnya menggunakan metode pembelajaran konvensional akan tetapi juga menggunakan metode pembelajaran dengan menggunakan media animasi interaktif berbasis komputer dan smartphone guna membantu pemahaman siswa terkait materi pendidikan agama islam. sehingga menjadi hal menarik untuk diteliti lebih dalam lagi untuk mengetahui bagaimana penggunaan media animasi interaktif dalam pembelajaran PAI..

Penggunaan media animasi interaktif sangatlah penting pada saat pembelajaran PAI, mengingat penggunaan media konvensional hanya berpatokan pada materi yang diberikan oleh guru sehingga siswa kesulitan untuk mengembangkan sendiri pengetahuannya, media konvensional dalam waktu yang lama juga bisa berdampak pada siswa kehilangan fokus karena pembelajaran lebih didominasi guru dan kurangnya interaktif menyebabkan siswa merasa jenuh dan bosan sehingga tujuan pembelajaran tidak tercapai. Oleh karenanya SMK AN NUR OMBEN berupaya dengan memaksimalkan fasilitas yang ada disekolah berupa media pembelajaran yang lebih dinamis untuk mengatasi ketertinggalan pembelajaran dalam aspek pendidikan agama islam serta mengentaskan daya saing lembaga dalam mencetak SDM yang unggul, bukan hanya dalam pendidikan umum saja akan tetapi juga dari aspek keagamaan.

---

<sup>6</sup> Suvriadi Panggabean, et. Al. *Konsep dan Strategi Pembelajaran*, (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2021), hlm. 114.

<sup>7</sup> Habibati, *Strategi Belajar Mengajar*, (Banda Aceh: Syiah Kuala University Press, 2017), hlm. 30.

Dari latar belakang di atas peneliti tertarik untuk melakukan kegiatan penelitian dengan judul Penggunaan Media Animasi Interaktif Dalam Membantu Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran PAI di SMK AN NUR OMBEN kecamatan omben kabupaten Sampang. Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini diantaranya yaitu, 1) untuk mengetahui Penggunaan Media Animasi Interaktif Dalam Membantu Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran PAI di SMK AN NUR OMBEN. 2) untuk mengetahui faktor pendukung dan faktor penghambat Penggunaan Media Animasi Interaktif Dalam Membantu Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran PAI di SMK AN NUR OMBEN.

### **Metode Penelitian**

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan pendekatan deskriptif, Yaitu penelitian yang menggambarkan suatu fenomena dengan data yang akurat yang diteliti secara sistematis.<sup>8</sup> Pendekatan deskriptif ditujukan untuk memaparkan, menggambarkan dan memetakan fakta-fakta berdasarkan cara pandang atau kerangka konseptual.

Adapun jenis penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif, yaitu jenis penelitian yang temuan-temuannya tidak diperoleh melalui prosedur statistik akan tetapi lebih pada bagaimana peneliti memahami dan menafsirkan makna peristiwa, interaksi, maupun tingkah subjek dalam situasi tertentu menurut pespektif penelitiannya.<sup>9</sup>

### **Pembahasan dan Hasil Penelitian**

#### **Penggunaan Media Animasi Interaktif Dalam Membantu Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran PAI di SMK AN NUR OMBEN**

Pemahaman merupakan tingkat kemampuan yang mengharapkan siswa mampu memahami arti atau konsep, situasi serta fakta yang diketahuinya. Dalam hal ini siswa tidak hanya mengetahui dan menghafal, tetapi memahami konsep dari masalah atau fakta yang ditanyakan. Bukti seseorang itu memiliki kemampuan pemahaman, misalnya mampu menjelaskan pengertian iman atau Islam dengan susunan kalimatnya sendiri berdasarkan yang telah dipelajarinya, memberi contoh lain tentang bacaan mad Thabi'I dari yang telah dicontohkan, dan lain sebagainya.<sup>10</sup> Walaupun pemahaman setingkat lebih tinggi dari pada pengetahuan, namun bukan berarti pengetahuan tidak perlu dipertanyakan, sebab untuk dapat memahami, perlu terlebih dahulu mengetahui atau mengenal.

---

<sup>8</sup> Syafrida Hafni Syahir, *Metodologi Penelitian*, (Jogjakarta: KBM Indonesia, 2021), hlm. 6

<sup>9</sup> Feny Rita Fiantika, et. Al, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Sumatera Barat: PT. Global Eksekutif Teknologi, 2022), hlm. 5

<sup>10</sup> Rinawati, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, (Yogyakarta: Thema Publishing, 2021), hlm. 59

Memahami adalah mengkonstruksi makna dari proses pembelajaran yang didasarkan kepada pengetahuan awal yang dimiliki, mengaitkan informasi yang baru dengan pengetahuan yang telah dimiliki, atau mengintegrasikan pengetahuan yang baru ke dalam skema yang telah ada dalam pemikiran siswa termasuk komunikasi lisan, tertulis, grafis dan materi yang disampaikan.<sup>11</sup>

Adapun Penggunaan Media Animasi Interaktif Dalam Membantu Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran PAI di SMK AN NUR OMBEN sebagai berikut:

1. Penggunaan media animasi interaktif disajikan dalam bentuk media PowerPoint hyper link atau Canva guna meningkatkan pemahaman siswa terkait materi PAI yang sulit dipahami. Konsep agama islam yang sebagian ada yang abstrak jika hanya dengan menggunakan media konvensional, maka dengan media animasi interaktif memungkinkan siswa untuk melihat secara visual bagaimana konsep agama islam diterapkan dalam kehidupan sehari-hari misalnya ketika menjelaskan tentang cara pengurusan jenazah siswa dapat melihat langkah-langkahnya dengan visual animasi, siswa juga bisa melihat cara pengurusan jenazah baik memandikan, mengkafani, dan menguburkannya.
2. Dalam menyiapkan penggunaan media animasi interaktif guru PAI sebagai penanggung jawab terlebih dahulu memilih materi yang akan diajarkan dan menentukan tujuan pembelajaran yang diinginkan dicapai, hal-hal yang diperlukan untuk penggunaan media tersebut, dalam prosesnya guru PAI juga dibantu oleh guru yang lain dalam mengintegrasikan materi yang akan dipelajari dengan media yang akan digunakan.
3. Penggunaan media pembelajaran animasi interaktif di SMK AN NUR OMBEN direncanakan dan dirancang dengan baik sehingga dapat berfungsi sebagai pemusat perhatian siswa, proses pembelajaran yang terkadang terasa membosankan dengan materi agama islam yang hanya sebatas teori menyebabkan siswa sulit menyerap secara optimal materi yang disampaikan, namun dengan penggunaan media animasi interaktif dalam pembelajaran dapat membuat fokus siswa tidak terpecah sehingga siswa mampu belajar dan memahami secara mendalam mengenai materi pendidikan agama islam yang disampaikan.
4. Penggunaan media animasi interaktif juga meningkatkan motivasi belajar siswa, hal itu karena media animasi interaktif tidak hanya membantu siswa memahami teori dalam agama islam akan tetapi secara tidak langsung juga membantu bagaimana gambaran praktek praktis dalam pendidikan agama Islam, bersamaan dengan itu pembelajaran dengan menggunakan media

---

<sup>11</sup> Andri Kurniawan, et. Al, *Evaluasi Pembelajaran*, (Padang: Global Teknologi Eksekutif, 2022), hlm. 31.

animasi interaktif memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan karena visualisasi dari materi yang dipelajari ditampilkan dengan secara jelas melalui gambar, audio dan video dalam bentuk animasi dan dengan adanya unsur interaktif membuat siswa merasa lebih termotivasi dan antusias dalam mengikuti pelajaran pendidikan agama islam.

5. Keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran merupakan aspek krusial yang mempengaruhi efektivitas pembelajaran itu sendiri, siswa tidak hanya menjadi penerima pasif dari informasi namun ikut terlibat aktif dengan interaktif. Media animasi interaktif mampu merangsang keterlibatan kognitif siswa dalam berpikir dan memproses informasi dan merangsang keterlibatan emosional sebab ketika siswa merasa tertarik dan terhibur oleh konten pembelajaran, mereka cenderung lebih terlibat secara emosional dan termotivasi untuk mengikuti pelajaran. Dengan keterlibatan yang tinggi serta berperan aktif dalam memahami materi yang diajarkan. Penggunaan media animasi interaktif telah terbukti menjadi salah satu media yang efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa di kelas, terutama dalam mata pelajaran yang dianggap sulit atau kurang menarik, seperti Pendidikan Agama Islam (PAI).
6. Dalam beberapa kesempatan siswa mungkin memerlukan penjelasan dari guru secara berulang untuk memahami materi dengan baik. Media animasi interaktif memungkinkan siswa untuk menonton kembali penjelasan animasi sebanyak yang mereka perlukan, tanpa memerlukan waktu tambahan dari guru. Ini membantu siswa mengulang materi secara mandiri dan memperkuat pemahaman mereka.

Penggunaan media animasi interaktif diatas sesuai dengan pendapatnya Marliat dan Dwi Budiarto yang mengutip Kemp dan Dayton dalam bukunya yang berjudul Media dan Metode Pembelajaran bahwa pemanfaatan media dalam pembelajaran bisa dirincikan sebagai berikut:

- 1) Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan.
- 2) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik.
- 3) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif .
- 4) Efisiensi dalam waktu dan tenaga.
- 5) Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa.
- 6) Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja.
- 7) Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar.

- 8) Merubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.<sup>12</sup>

### **Faktor Pendukung dan Faktor Penghambat Penggunaan Media Animasi Interaktif Dalam Membantu Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran PAI di SMK AN NUR OMBEN**

Adapun faktor pendukung penggunaan media animasi interaktif dalam membantu pemahaman siswa pada mata pelajaran PAI di SMK AN NUR OMBEN diantaranya sebagai berikut:

1. Dukungan dari pihak sekolah, seperti kepala sekolah dan guru, sangat membantu dalam kelancaran penggunaan media animasi interaktif dalam pembelajaran. Dukungan ini seperti berupa penyediaan anggaran untuk pembelian perangkat teknologi, serta kebijakan yang mendorong penggunaan media animasi dalam pembelajaran. Di SMK An-Nur Omben, guru mata pelajaran Desain Grafis yang proaktif dalam mendukung inovasi pembelajaran serta proses pembuatan dan penyiapan media animasi interaktif menjadi faktor krusial dalam implementasi teknologi pendidikan.
2. Kurikulum yang dirancang untuk mendukung penggunaan teknologi dalam pembelajaran juga sangat berpengaruh. Kurikulum PAI di SMK An-Nur Omben disesuaikan fleksibel mungkin dan memberikan ruang bagi penggunaan media animasi interaktif sebagai salah satu metode pengajaran. Dengan kurikulum yang mendukung, guru dapat lebih leluasa memasukkan animasi interaktif dalam proses pembelajaran tanpa mengganggu pencapaian tujuan pembelajaran yang ditetapkan.
3. Kesiapan dan antusiasme siswa dalam menerima pembelajaran dengan menggunakan media animasi interaktif juga menjadi faktor pendukung yang signifikan. Siswa yang terbiasa dan nyaman dengan penggunaan teknologi akan lebih mudah beradaptasi dan memanfaatkan media animasi interaktif untuk memahami materi. Di SMK An-Nur Omben, antusiasme siswa terhadap penggunaan animasi interaktif mendorong keberhasilan proses pembelajaran, karena mereka lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar.
4. Ketersediaan sumber daya pembelajaran berupa animasi interaktif yang berkualitas, relevan, dan sesuai dengan kurikulum PAI di SMK AN NUR OMBEN. Animasi didesain untuk mendukung tujuan pembelajaran dan memfasilitasi pemahaman siswa terhadap materi yang kompleks. SMK An-Nur Omben juga memastikan bahwa media animasi yang digunakan telah melalui seleksi kualitas dan relevansi dengan materi yang diajarkan.

---

<sup>12</sup> Marliat dan Dwi Budiarto, *Media dan Metode Pembelajaran*, (Palembang: Perpustakaan Nasional Katalog dalam Terbitan, 2019), hlm. 5.

5. Lingkungan belajar yang kondusif, termasuk suasana kelas yang nyaman dan fasilitas pendukung lainnya yang tersedia di ruang Lab Komputer, hal itu dapat meningkatkan efektivitas penggunaan media animasi interaktif. Ruang Lab Komputer yang dilengkapi dengan peralatan yang memadai dan suasana yang mendukung proses belajar interaktif sangat membantu siswa lebih fokus dan terlibat dalam pembelajaran.
6. Adanya mata pelajaran TIK seperti Desain grafis secara langsung mendukung penggunaan media animasi interaktif. Dengan pemahaman yang baik tentang teknologi dan perangkat lunak, siswa dapat lebih mudah mengoperasikan dan memanfaatkan media animasi dalam pembelajaran mereka. Selain itu, keterampilan TIK juga dapat membantu siswa dalam membuat animasi sederhana, yang dapat meningkatkan kreativitas dan pemahaman mereka terhadap materi PAI melalui pembuatan konten interaktif.

Adapun faktor penghambat penggunaan media animasi interaktif dalam membantu pemahaman siswa pada mata pelajaran PAI di SMK AN NUR OMBEN diantaranya sebagai berikut:

1. Salah satu hambatan utama adalah keterbatasan infrastruktur teknologi di sekolah. Tidak adanya ruang kelas yang dilengkapi dengan perangkat yang diperlukan, seperti komputer, proyektor, atau akses internet yang memadai. SMK AN NUR OMBEN pada mata pelajaran PAI menggunakan media animasi interaktif, setiap pembelajarannya berpindah dari kelas ke ruang Lab Komputer. Keterbatasan ini menjadi menghambat pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media animasi interaktif.
2. Tidak semua guru termasuk guru PAI memiliki kemampuan atau keahlian yang cukup dalam menggunakan teknologi, termasuk media animasi interaktif. Kurangnya pelatihan atau pengalaman dalam menggunakan perangkat lunak dan aplikasi animasi membuat guru PAI terkadang merasa kesulitan dalam mengintegrasikan media ini ke dalam pembelajaran tanpa bantuan dari guru lain yang memiliki keahlian dalam bidang TIK. Akibatnya, pembelajaran menjadi kurang optimal.
3. Pembelajaran dengan menggunakan media animasi interaktif memerlukan waktu tambahan untuk persiapan dan pelaksanaannya. Dalam pembelajaran dengan waktu yang terbatas itu guru PAI merasa kesulitan untuk menemukan waktu yang cukup untuk mempersiapkan dan menggunakan media animasi secara maksimal.
4. Tidak semua materi pembelajaran PAI sudah tersedia dalam bentuk animasi interaktif. Pengembangan konten animasi yang spesifik untuk kurikulum PAI memerlukan waktu, tenaga, dan biaya. Keterbatasan sumber daya animasi yang relevan dan berkualitas menjadi menghambat guru dalam

menerapkan metode ini secara keseluruhan untuk semua materi pembelajaran PAI.

5. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran di SMK AN NUR OMBEN dalam satu waktu juga menghadapi kendala berupa masalah teknis, seperti perangkat yang tidak berfungsi dengan baik, gangguan internet, atau software yang mengalami crash. Guru PAI yang memang bukan keahliannya dalam bidang teknologi sangat kesulitan mengatasi kendala seperti itu, hal ini mengganggu alur pembelajaran dan menyebabkan waktu terbuang untuk memperbaiki masalah teknis tersebut sehingga pembelajaran tidak kondusif.
6. Siswa di SMK AN NUR OMBEN memiliki tingkat kesiapan yang berbeda-beda dalam menggunakan teknologi. Beberapa siswa terbiasa dan nyaman dengan penggunaan media animasi interaktif, sementara yang lain merasa kesulitan karena kurangnya kemampuan dalam mengoperasikan komputer. Perbedaan ini mempengaruhi efektivitas pembelajaran, karena tidak semua siswa dapat memaksimalkan potensi dari media animasi interaktif.

### **Penutup**

Adapun kesimpulan dari hasil penelitian yang sudah dilaksanakan mengenai penggunaan media animasi interaktif dalam membantu pemahaman siswa pada mata pelajaran PAI di SMK AN NUR OMBEN, melalui kegiatan wawancara, observasi, dan dokumentasi adalah sebagai berikut:

1. Adapun penggunaan media animasi interaktif dalam membantu pemahaman siswa pada mata pelajaran PAI di SMK AN NUR OMBEN yaitu *pertama* media animasi interaktif dapat meningkatkan pemahaman siswa *kedua* menarik minat siswa untuk belajar lebih baik *ketiga* meningkatkan motivasi siswa untuk memahami materi secara mendalam *keempat* siswa menjadi lebih aktif karena ikut terlibat dalam proses pembelajaran *kelima* mempermudah siswa dalam memahami materi yang kompleks dan konsep yang abstrak *keenam* meningkatkan efektifitas pembelajaran dengan hasil yang lebih baik *ketujuh* durasi waktu yang dibutuhkan dalam menyampaikan materi lebih efisien *kedelapan* membantu guru dalam menyampaikan materi yang sulit dengan lebih mudah.
2. Adapun faktor pendukung media animasi interaktif dalam membantu pemahaman siswa pada mata pelajaran PAI di SMK AN NUR OMBEN yaitu *pertama* adanya dukungan dari manajemen sekolah seperti kepala sekolah dan guru Kejuruan *kedua* Kurikulum yang fleksibel tanpa membatasi guru dalam menggunakan metode pembelajaran demi tercapainya tujuan pembelajaran *ketiga* antusiasme dan respon positif dari siswa *keempat* ketersediaan fasilitas yang memadai *kelima* lingkungan belajar yang nyaman dan menyenangkan *keenam* adanya kesinambungan antara

mata mata pelajaran dengan animasi interaktif seperti mata pelajaran Desain Grafis yang juga menjelaskan tentang dasar-dasar pembuatan animasi.

3. Adapun faktor penghambat media animasi interaktif dalam membantu pemahaman siswa pada mata pelajaran PAI di SMK AN NUR OMBEN yaitu *pertama* keterbatasan lokal yang menyediakan perangkat untuk penggunaan media animasi interaktif *kedua* kurangnya kemampuan dan keterampilan guru PAI *ketiga* kurangnya waktu dalam menyiapkan dan melaksanakan pembelajaran dengan media animasi interaktif *keempat* keterbatasan sumber daya animasi untuk menyesuaikan dengan materi pembelajaran *kelima* masalah teknis *keenam* kemampuan siswa yang berbeda-beda dalam mengoperasikan media animasi interaktif.

Adapun saran yang dapat penulis sampaikan berdasarkan kesimpulan di atas kepada beberapa pihak adalah sebagai berikut:

1. Bagi kepala sekolah SMK AN NUR OMBEN, sekolah perlu memastikan bahwa infrastruktur teknologi yang memadai tersedia di setiap ruang kelas, mengadakan pelatihan secara berkala untuk para guru, khususnya dalam penggunaan perangkat lunak animasi dan integrasinya dalam kurikulum PAI. Kepala sekolah juga dapat menginisiasi penggunaan media animasi interaktif di mata pelajaran lain, perlunya evaluasi berkala terkait efektivitas penggunaan media animasi interaktif, alokasi anggaran yang memadai harus disiapkan untuk mendukung pembelian perangkat dan kegiatan pelatihan guru, membuat rencana jangka panjang guna memastikan keberlanjutan penggunaan media animasi interaktif dimasa depan.
2. Bagi guru PAI SMK AN NUR OMBEN perlu memaksimalkan penggunaan media animasi interaktif secara rutin mengintegrasikan animasi interaktif dalam setiap topik yang relevan, sehingga pembelajaran menjadi lebih hidup dan menarik, meningkatkan keterampilan teknologi dengan mengikuti pelatihan atau belajar secara mandiri mengenai cara menggunakan perangkat lunak animasi, aplikasi interaktif, dan platform pembelajaran online, Guru juga perlu memastikan bahwa animasi digunakan untuk memperkuat pemahaman siswa, bukan sekadar hiburan. Tetap libatkan interaksi langsung, diskusi, dan tanya jawab untuk memastikan siswa memahami materi secara menyeluruh, guru dapat memberikan tugas yang melibatkan penggunaan media animasi, seperti membuat presentasi animasi sederhana tentang topik PAI tertentu.
3. Bagi siswa-siswi SMK AN NUR OMBEN Fokuslah pada materi yang disampaikan, dan jangan hanya menganggapnya sebagai hiburan semata. Animasi yang menarik dan visual yang interaktif dapat membantu kalian memahami konsep yang mungkin sulit dipahami hanya dengan teks atau ceramah, Jangan ragu untuk aktif terlibat dalam pembelajaran ketika menggunakan media animasi interaktif. Jika ada bagian dari animasi yang

tidak kalian mengerti, tanyakan langsung kepada guru, Keaktifan kalian dalam berpartisipasi akan sangat membantu meningkatkan pemahaman. Media animasi interaktif sering kali bisa diakses kapan saja, baik di kelas maupun di rumah. Manfaatkan kemudahan ini untuk belajar dengan cara yang lebih fleksibel, Jangan hanya bergantung pada guru; ambil inisiatif untuk belajar lebih mandiri. Kalian bisa belajar bersama dengan teman-teman menggunakan media animasi interaktif. Diskusikan materi yang disajikan melalui animasi dan saling bertukar pendapat atau pemahaman. Belajar dalam kelompok dapat membantu kalian memahami materi dari perspektif yang berbeda dan saling mengisi kekurangan.

4. Bagi Peneliti selanjutnya, Peneliti selanjutnya disarankan untuk melakukan penelitian jangka panjang guna mengevaluasi efek penggunaan media animasi interaktif terhadap pemahaman siswa secara lebih mendalam dan berkelanjutan. Penelitian berikutnya bisa memperluas lingkup penelitian dengan mencakup lebih banyak kelas atau bahkan sekolah lain. Media animasi interaktif sangat beragam, mulai dari animasi 2D sederhana hingga animasi 3D yang lebih kompleks. Peneliti selanjutnya dapat mengkaji jenis-jenis animasi yang berbeda dan membandingkan efektivitasnya terhadap pemahaman siswa. Peneliti selanjutnya dapat mempertimbangkan untuk bekerja sama dengan pengembang konten edukasi atau ahli teknologi pendidikan untuk menciptakan atau menguji animasi interaktif yang lebih spesifik dan relevan dengan kurikulum. Peneliti selanjutnya disarankan untuk menggunakan metodologi penelitian yang beragam, seperti pendekatan kuantitatif, kualitatif, atau campuran (*mixed-methods*).

### **Daftar Pustaka**

- Fikri, Hasnul. Ade Sri Madona. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*, Samudra Biru: Yogyakarta.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan nasional Pasal 1 Ayat 1.
- Rahman, Arief Aulia. Cut Eva Narsyah. 2019. *Evaluasi Pembelajaran*, Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia.
- Hasan, Muhammad. 2021. *Media Pembelajaran*, Klaten: CV Tahta Media Grup.
- Munadi, Ardian. April, 2015. “*Pengaruh Strategi Pembelajaran Student-Centered Learning dan Kemampuan Spasial terhadap Kreativitas Mahasiswa*”, Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan, Vol. 22, No. 4.
- Panggabean, Suvriadi. et. Al. 2021. *Konsep dan Strategi Pembelajaran*, Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Habibati. 2017. *Strategi Belajar Mengajar*, Banda Aceh: Syiah Kuala University Press,
- Syahir, Syafrida Hafni. 2021. *Metodologi Penelitian*, Jogjakarta: KBM Indonesia.

- Fiantika, Feny Rita, et. Al, 2022. *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Sumatera Barat: PT. Global Eksekutif Teknologi.
- Rinawati. 2021. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, Yogyakarta: Thema Publishing.
- Kurniawan, Andri. et. Al. 2022. *Evaluasi Pembelajaran*, Padang: Global Teknologi Eksekutif.
- Marliat. Dwi Budiarto. 2019. *Media dan Metode Pembelajaran*, Palembang: Perpustakaan Nasional Katalog dalam Terbitan (KDT).